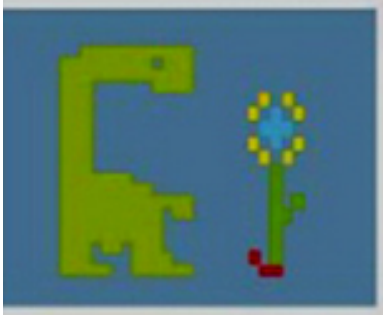
ATARI® 2600™

E.T.* THE EXTRA-TERRESTRIAL

*E.T. and the E.T. character are trademarks of and licensed by Universal City Studios, Inc.
© 1982 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved.

NOTA: Siempre apague la consola al insertar o extraer un cartucho ATARI Game Program™. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su juego ATARI 2600™ Video Computer System™.

1982 ATARI, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS



CONTENIDO

1. ¡AYUDA A E.T. A LLEGAR A CASA! 1

2. JUEGO 2

3. USO DEL MANDO 5

4. CONTROLES DE LA CONSOLA 6

5. PUNTUACIÓN 7

6. CONSEJOS ÚTILES 7

1. ¡AYUDA A E.T. A LLEGAR A CASA!

¿Qué clase de planeta loco es este? Vinimos aquí para realizar un estudio simple de planetas primitivos, ¡y miren lo que pasó! Estas... cosas... vinieron y ahuyentaron a mis amigos. Antes de que me diera cuenta, todos mis amigos abordaron nuestra nave faro y volaron a casa.

¿Qué hago ahora? El único en quien puedo confiar es ese simpático extraterrestre, Elllleeott. Me da esas sabrosas pastillas energéticas (¿Cómo las llamaba? ¿Reeessseess Peeesssss?). ¡Pero estos otros extraterrestres! Cada vez que me preparo para ensamblar mi comunicador transgaláctico, vienen y me llevan. El de la bata blanca me mete ese dispositivo para medir la temperatura en la boca (¿Me pregunto por qué se molestó tanto cuando se derritió?), y el otro de la gabardina no deja de murmurar esos sonidos extraños (¿Naaashaaannaall Seeeccuuuu-reeetteee?). ¡Solo quiero ir a casa! Espero que Elllleeott y yo podamos ensamblar todas las piezas de mi comunicador antes de que se me acabe la energía

¡Oh, oh! ¡Aquí vienen esos extraterrestres locos de nuevo! ¡Ayúdame, Elliott! ¡Ayúdame a llegar a casa!

2. JUEGO

Científico

Tu misión es ayudar a E.T. a encontrar las tres piezas de su teléfono interplanetario, llamar a su nave y guiarlo a la plataforma de aterrizaje a tiempo para ser rescatado. Hazlo antes de que la energía de E.T. se agote y ganarás la ronda y sumarás puntos.

E.T. recorre seis sitios en el planeta Tierra. Cuatro de ellos están llenos de trampas: están salpicados de pozos profundos (Figura 1) en los que E.T. puede caer (Figura 2). Un quinto sitio (Figura 3) muestra la casa de Elliott, el Instituto de Ciencias y el edificio del FBI. Aquí, el científico lleva a E.T. para estudiarlo. El sexto sitio (Figura 4) es un entorno forestal donde E.T. aterriza por primera vez y donde la nave aterrizará para recogerlo.

Figura 1 - Superficie bien perforada

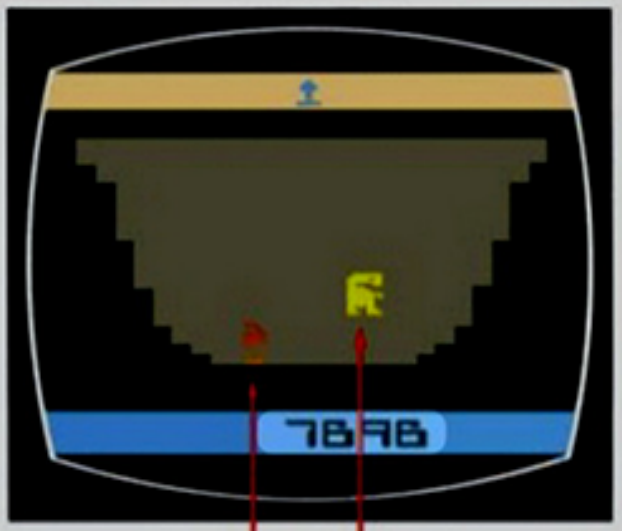


Figura 2 - E.T. cae en un pozo

Una ronda termina cuando E.T. sube a la nave espacial. Al final de cada ronda, se muestran todos tus puntos de bonificación. Si quieres jugar otra ronda, simplemente presiona el botón del controlador. Las piezas de teléfono de E.T. y los Caramelos se redistribuirán para que los encuentre de nuevo. Puedes jugar tantas rondas como quieras, ya que tus puntos de bonificación se acumularán.

Elliott

Un juego termina cuando E.T. se queda sin energía o cuando decides dejar de jugar.

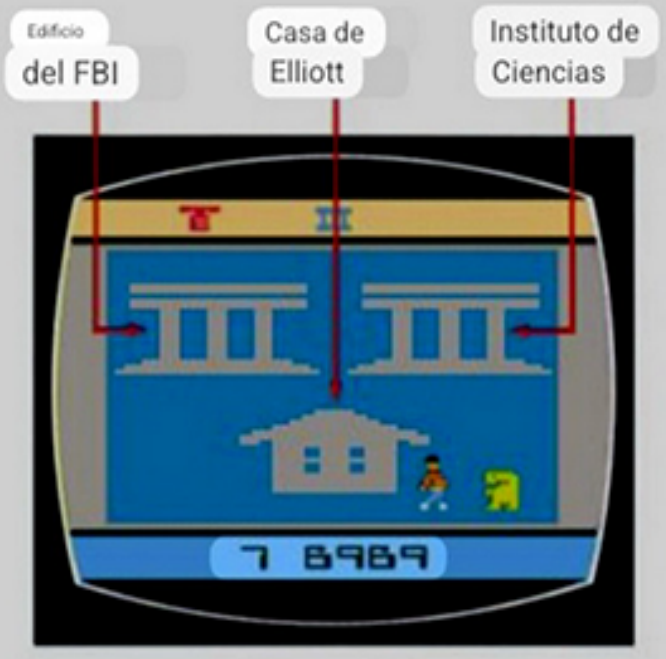


Figura 3

En cada sitio, E.T. se mueve a través de varias zonas de poder. Mientras está en una zona de poder, E.T. solo puede ejecutar uno de sus poderes extraordinarios. Por ejemplo, si E.T. está listo para llamar a su nave espacial E.T., debe estar en una zona de "llamada de nave". Cuando E.T. se encuentra en una zona de poder, el símbolo de esa zona aparece en la parte superior central de la pantalla (Figura 4). Al comienzo de cada nueva ronda, las zonas de poder se redistribuyen en cada sitio.

Agente del FBI

Figura 4 - Lugar de aterrizaje de E.T.

Las zonas de energía son las siguientes:

Zona para encontrar la pieza del teléfono

La energía ejecutada en esta zona le revelará a E.T. si una parte de su teléfono interplanetario está oculta en la pantalla actual. (La parte parpadeará como se muestra en la Figura 1). E.T. debe ir a la pieza del teléfono y tocarla. Luego, mediante telequinesis, se moverá al sitio de construcción del teléfono en la parte superior de la pantalla (ver Figura 4).

Zona para enviar humanos de vuelta

E.T. puede enviar al agente del FBI, Elliott, y al Científico de vuelta a sus respectivos edificios en Washington, D.C.

Zona de comer caramelos

E.T. se come uno de los caramelos que lleva y lo convierte en energía. La Figura 1 muestra el aspecto de los caramelos. Nota: Cuando E.T. se come un caramelo, el recuento de caramelos baja un punto y la energía de E.T. aumenta.

Zona de llamar a Elliott

Elliott irá al rescate de E.T. cuando E.T. llame desde esta zona. Si E.T. tiene nueve caramelos, Elliott tomará los caramelos, ahuyentará a los humanos peligrosos y se marchará a buscar un teléfono perdido. Elliott le llevará el teléfono a E.T. Si E.T. tiene menos de nueve caramelos, Elliott tomará los caramelos y regresará a casa. Obtienes puntos por cada caramelo que Elliott lleve a casa (consulta la sección 5, PUNTUACIÓN).

Zona de movimiento a una nueva ubicación-

Ejecutar el poder en cualquiera de estas cuatro zonas hará que E.T. se mueva inmediatamente a una nueva ubicación en la dirección indicada por la flecha.

Zona de llamada a la nave-

E.T. puede usar esta zona para llamar a su nave de rescate después de ensamblar el teléfono. Una vez que E.T. ejecuta su poder de "llamar a la nave", aparecerá un reloj en la parte superior derecha de la pantalla (como se muestra en la Figura 4). El reloj contará regresivamente el tiempo que E.T. tiene para llegar al rellano

zona. En la mayoría de los casos, E.T. no puede llamar a su nave cuando hay un humano presente. (Consulte la Sección 4, CONTROLES DE LA CONSOLA para ver las excepciones).

Zona de aterrizaje

E.T. debe estar en la zona de aterrizaje para ser rescatado. Si hay un humano en la pantalla cuando aparece la nave de rescate, la nave se irá sin E.T. y se quedará varado una vez más.

NOTA: A veces, la nave aterrizará cuando Elliott esté presente. (Consulte la Sección 4, CONTROLES DE LA CONSOLA para obtener más detalles).

Mientras intenta llegar a casa, E.T. se encuentra con muchos obstáculos. Podría caerse a un pozo, el agente del FBI puede quitarle las piezas de su teléfono y sus dulces tocándolo, el científico puede detenerlo para realizar estudios científicos o E.T. simplemente puede quedarse sin energía.

NOTA: Si E.T. tiene algún teléfono piezas cuando el agente del FBI lo toque, este tomará una de las piezas y la esconderá en un pozo. Si E.T. no tiene piezas de teléfono, el agente del FBI tomará todas las piezas de caramelo que E.T. sostiene.

E.T. usa energía cuando busca piezas de teléfono, ejecuta poderes especiales o cuando escapa de humanos peligrosos. Aunque E.T. puede reponer su energía con piezas de caramelo, el suministro es limitado, por lo que solo deben usarse como energía en una emergencia

Si la energía de E.T. expira antes de ser rescatado, Elliott aparecerá en pantalla para salvar al menguante E.T. fusionándose con él. Esta "medida de emergencia" da como resultado un E.T. revivido que lleva 1500 unidades de energía. Elliott puede fusionarse con E.T. tres veces por partida. Sin embargo, una vez durante una ronda, E.T. puede encontrar una flor marchita escondida en el fondo de un pozo. Si E.T. revive la flor, Elliott recibe la capacidad de fusionarse con E.T. una vez más. Si E.T. se queda sin energía después de la última "medida de emergencia", E.T. entra en hibernación para esperar el siguiente intento de rescate.

3. USO DEL MANDO

Usa tu mando de joystick con este cartucho ATARI Game Program™. Asegúrate de que el mando

Los cables están firmemente conectados a las tomas de la parte posterior de tu juego ATARI 2600TM Video Computer System™. Sostén el joystick con el botón rojo hacia la esquina superior izquierda, hacia la pantalla del televisor. Usa la toma del CONTROL IZQUIERDO para este juego de un solo jugador. (Consulta la Sección 3 del Manual del usuario para obtener más detalles).

INICIAR EL JUEGO

Presiona el interruptor RESET en tu consola o presiona el botón rojo en tu controlador de joystick para iniciar el juego.

E.T. se mueve hacia arriba, abajo, derecha, izquierda y en diagonal en la misma dirección en la que mueves el joystick. Para ayudar a E.T. a levitar fuera de un pozo, presiona el botón del controlador y empuja el joystick hacia adelante. Para ayudar a E.T. a escapar rápidamente

del agente del FBI y el científico, mueve el joystick en la dirección deseada y presiona el botón del controlador. Recuerda, cuanto más rápido te muevas, más energía usarás

Presiona el botón del control para ejecutar un poder mientras estés en una zona de poder. La cabeza de E.T. se elevará cada vez que ejecute un poder.

4. CONTROLES DE LA CONSOLA

INTERRUPTOR DE SELECCIÓN DE JUEGO

Presiona el interruptor de SELECCIÓN DE JUEGO para seleccionar una variación del juego. Las variaciones son:

Juego 1: Todos los humanos presentes en el juego.

Juego 2: Elliott y un agente del FBI presentes, ningún científico.

Juego 3: Solo Elliott presente en el juego.

INTERRUPTORES DE DIFICULTAD

El interruptor de DIFICULTAD DERECHA controla la velocidad de los humanos. En la posición A, los humanos se mueven más rápido que en la posición B. El interruptor de DIFICULTAD IZQUIERDA determina las condiciones de aterrizaje para la nave de rescate. Si el interruptor está en la posición A, Elliott no puede estar presente en el campo de aterrizaje cuando llega la nave de rescate. Si el interruptor está en la posición B, Elliott puede estar presente cuando E.T. llama a la nave y cuando aterriza.

INTERRUPTOR DE REINICIO DEL JUEGO

Pulsa el interruptor GAME RESET para iniciar el juego. Cada vez que se pulsa GAME RESET, el juego comienza de nuevo.

INTERRUPTOR DE TIPO DE TV

En un televisor a color, el juego aparecerá en color. En un televisor en blanco y negro, el juego aparecerá en blanco y negro. El interruptor TV TYPE no se utiliza en este juego.

5. PUNTUACIÓN

Hay cuatro maneras de ganar puntos especiales en el juego: manteniendo alta la energía de E.T., llevando caramelos al barco de rescate, dándole caramelos a Elliott y recolectando más de 31 caramelos en una ronda.
Tu puntuación se muestra en la pantalla al final de una partida o cuando E.T. sube al barco de rescate.

PENALIZACIÓN

Después de que E.T. recoja 31 caramelos, pierde 700 unidades de energía por cada nuevo caramelo que recoja. Las unidades de energía se restan del contador de energía de E.T. en la siguiente ronda jugada

Los puntos de bonificación se obtienen de la siguiente manera:

Piezas de caramelo llevadas al barco de rescate	490 puntos cada una
Piezas de caramelo entregadas a Elliott	770 puntos cada una
Piezas de caramelo después de la pieza número 31	1000 puntos cada una
Energía restante	1 punto por unidad

6. CONSEJOS ÚTILES

Este manual del juego proporciona la información básica que necesitarás para rescatar a E.T. Pero recuerda, E.T. es un juego de aventuras y los juegos de aventuras están llenos de sorpresas. Así que mantén los ojos y la mente abiertos, experimenta con varias técnicas y espera lo inesperado. Los siguientes son solo algunos consejos para ayudarte a rescatar a E.T.

antes de que se le acabe la energía. A medida que juegas, descubrirás otras estrategias.

1. Usa los pozos como zonas de escape.
Como los humanos no pueden entrar en los pozos, E.T. puede caer deliberadamente en uno si se acerca un humano amenazante. Recuerda que entrar y salir flotando de los pozos cuesta energía

2. Dado que el juego está configurado para que solo un humano a la vez pueda estar en la pantalla con E.T., es posible que ocasionalmente quieras dejar que el científico capture a E.T. De esta manera, el agente del FBI no puede llegar hasta nuestro héroe y quitarle las preciadas piezas del teléfono

3. Dale a Elliott tantos caramelos como puedas. Cuantos más le des, más puntos de bonificación obtendrás al final del juego.

4. Para pausar el juego, deja que E.T. caiga en un pozo. Puedes dejarlo allí todo el tiempo que quieras sin poner en peligro a E.T. ni restarle energía. Cuando estés listo para jugar de nuevo, levita a E.T. fuera del pozo y reanuda el juego.

5. A veces, E.T. volverá a caer en un pozo después de haber levitado hasta la superficie del planeta. Para evitar esto, mueve a E.T. a la derecha o a la izquierda inmediatamente después de que la escena cambie del interior del pozo a la superficie del planeta. E.T. se moverá del pozo a tierra firme, en la misma dirección en la que muevas el joystick.

ATARI SERVICE
FACTORY AUTHORIZED NETWORK

Call toll-free:
(800) 672-1404 (in California)
(800) 538-8543 (Continental U.S.)

E.T.* THE EXTRA-TERRESTRIAL

GAME CARTRIDGE LIMITED NINETY DAY WARRANTY

ATARI, INC. ("Atari") warrants to the original consumer purchaser that your ATARI® Game Program cartridge is free from any defects in material or workmanship for a period of ninety days from the date of purchase. If any such defect is discovered within the warranty period, Atari's sole obligation will be to replace the cartridge free of charge on receipt of the cartridge (charges prepaid, if mailed or shipped) with proof of date of purchase at either the retail store where the cartridge was purchased or at one of the ATARI Regional Service Centers listed below:

Atari, Inc.
1312 Crossman Ave.
Sunnyvale, CA 94086

Atari, Inc.
5400 Newport Dr.
Suite 1
Rolling Meadows, IL 60008

Atari, Inc.
12 B World's Fair Dr.
Somerset, NJ 08873

Atari, Inc.
2109 East Division St.
Arlington, TX 76001

This warranty shall not apply if the cartridge (i) has been misused or shows signs of excessive wear, (ii) has been damaged by being used with any products not supplied by ATARI, or (iii) has been damaged by being serviced or modified by anyone other than an ATARI Regional Service Center.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE. CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM A BREACH OF ANY APPLICABLE EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES ARE HEREBY EXCLUDED.

Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or do not allow the exclusions or limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from state to state.

ATARI®

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086 A Warner Communications Company

C019741-74 REV. 1 2674

© 1982 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED

Printed in U.S.A.